

Nintendo

GAME BOY ADVANCE

ゲームボーイ アドバンス



# マリオゴルフ GBAツアー

とりあつかいせつめいしょ  
取扱説明書

AGB-BMGJ-JPN



<sup>にんてん どう</sup>このたびは任天堂ゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「<sup>せんよう</sup>マリオ  
<sup>ジーピーイー</sup>ゴルフGBAツアー」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。  
<sup>し ようまえ と あつか かた し ようじょう ちゅうい</sup>ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」  
<sup>よ ただ し ようほうほう あいよう</sup>をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。  
<sup>とりあつかいせつめいしょ たいせつ ほ かん</sup>なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## <sup>あん せん し よう</sup>安全に使用していただくために…



### <sup>けい こく</sup>警告

- <sup>つか じょうたい し よう れんぞく ちようじ かん し よう</sup>● 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、  
<sup>けんこうじょうこの</sup>健康上好ましくありませんので避けてください。
- <sup>つよ ひかり し げき てんめつ う</sup>● ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ  
<sup>が めん み いち じ てき きんにく</sup>の画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉の  
<sup>い しき そうしつ けいけん ひと</sup>けいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こ  
<sup>しょうじょう けいけん ひと まえ かなら い</sup>うした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医  
<sup>し そうだん ちゅう しよう</sup>師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症  
<sup>じょう お ば あい ただ ちゅう し い し</sup>状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の  
<sup>しんさつ う</sup>診察を受けてください。
- <sup>ちゅう は け ひろうかん の もの よ に</sup>● ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た  
<sup>しょうじょう かん ただ ちゅう し</sup>症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してくだ  
<sup>さ い ふ かいかん つづ ば あい い し しんさつ</sup>さい。その後も不快感が続いている場合は医師の診察  
<sup>う おこた ば あい ちよう き しょう</sup>を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障  
<sup>がい ひ お か のうせい</sup>害を引き起こす可能性があります。
- <sup>ちゅう て うで ひ ろう ふ かい いた かん</sup>● ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、  
<sup>ただ ちゅう し こ ふ かいかん</sup>直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が  
<sup>つづ ば あい い し しんさつ う</sup>続いている場合は、医師の診察を受けてください。そ  
<sup>おこた ば あい ちよう き しょうがい ひ お か のう</sup>れを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能  
<sup>せい</sup>性があります。
- <sup>ほか よういん て うで いち ぶ しょうがい みと</sup>● 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、  
<sup>つか ば あい しょうじょう</sup>疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が  
<sup>あつ か か のうせい ば あい</sup>悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲーム  
<sup>まえ い し そうだん</sup>をする前に医師に相談してください。
- <sup>め ひ ろう かんそう いじょう き つ ば あい いったん</sup>● 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲーム  
<sup>ちゅう し ぶん きゅうけい</sup>を中止し、5～10分の休憩をとってください。



## **注意**

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

## **機器の取り扱いについて…**

## **警告**

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

## **注意**

- カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

## **使用上のおねがい**

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンスSP	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット/ライト)	ゲームボーイ プレーヤー	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○	×	×	○	×

アドバンス専用  
通信ケーブル対応



GBAケーブル  
対応



アドバンス専用  
ワイヤレスアダプタ対応





## ゲームボーイ プレーヤー 使用に関するご注意

ゲームボーイ プレーヤーで使用した場合、ゲーム画面によってはスクロール中に画面のブレを感じる場合がありますが、これはテレビ画面とゲームボーイアドバンスの液晶の表示仕様の差によるもので、故障ではありません。

## ワイヤレスアダプタ 使用に関するご注意



### 警告

- 満員電車などの混雑した場所では、付近に心臓ペースメーカを装着している方がいる可能性がありますので、通信プレイをしないでください。
- 通信プレイを行う場合は、心臓ペースメーカの装着部位から22cm以上離してください。
- 航空機内や病院など電子機器、無線機器の使用を禁止されている場所では本体の電源スイッチをOFFにしてください。

### 警告

任天堂のゲームの複製は違法であり、国内及び外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意下さい。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内及び外国の著作権法で保護されています。

### WARNING

Copying of any Nintendo game or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.



# ジーピーイー **キミもGBAツアーに参戦しよう!** さんせん

「ジーピーイー マリオゴルフ GBAツアー」は、  
かんたん 簡単な操作で本格的なプレイが  
たの 楽しめるゴルフゲーム。エディット  
さいきよう キャラクターを最強のゴルファー  
そだ に育てよう!

また、育てたキャラクターを  
 ニンテンドーゲームキューブ専せん  
 用ソフト「マリオゴルフ ファミ  
かつやく リーツアー」で活躍させれば、さ  
あそ らに遊びが広がるぞ!



## もくじ

● ゲームの始めかた	4
● メインメニューの紹介	6
● コース上での操作方法	10
● プレイする前に...	12
● ショットの打ちかた	14
● プレイしてみよう	20
● ストーリー	22
● 「マリオゴルフ ファミリーツアー」に参戦しよう	30
● クイックゲームの始めかた	35
● マルチプレイについて	37
● ワイヤレスアダプタについて	39
● プレイモードの紹介	42
● コース上でのポーズメニュー	48
● ハンデの設定	49
● リーディングボードとスコアカード	50
● コース上の仕掛けについて	51



# ゲームの始めかた

カートリッジをゲームボーイ  
アドバンスほんたい本体にセットし、  
電源でんげんを入れてください。【タ  
イトル画面がめん】が表示されます。  
タイトル画面でスタートボタン  
または(A)を押すと、「ストーリー」  
のキャラクターエディットへ進みます。P5の手順で、  
まずはこのゲームの主人公をエディットしましょう。



## 「ストーリー」の操作方法

**+** キャラクターの移動  
項目の選択

(A) 話す・調べる  
項目の決定

(B) 項目のキャンセル

**+** + (B) でダッシュ

スタートボタン  
ポーズメニュー **P26**

● 2人の主人公 ● キャラクターエディットでどちらかを選択します。

### ニール

伝説のプロゴルファー、キッドから  
ゴルフを学んだ元気な男の子。弾  
道は低めのドロウです。

### エラ

ニールと同じ、キッドの教え子。明  
るく、活発な女の子です。弾道は高  
めのストレートです。

キャラクターエディットで  
選  
択しなかったキャラクターは、  
ストーリー中ではダブルスの  
パートナーとなります。



# しゅじんこう 主人公をエディットしよう

## ① しゅじんこう せいべつ えら 主人公の性別、ききうでを選ぼう

はじ 初<sup>はじ</sup>めてゲームを遊ぶときは、  
まず主人<sup>しゅじんこう</sup>公となるキャラ<sup>てく</sup>クターを作ります。キャラ<sup>せいべつ</sup>クターの性別、ききうでを選択<sup>せんたく</sup>し、ステータス<sup>かくにん</sup>を確認してください。



キャラクターエディット画面 <sup>がめん</sup>

## ② なまえ にゅうりよく 名前を入力しよう

ステータス<sup>かくにん</sup>を確認したら、  
キャラクターの名前<sup>なまえ</sup>を入力<sup>にゅう</sup>します。<sup>りよく</sup> <sup>も</sup> <sup>じ</sup> <sup>せん</sup> <sup>た</sup> <sup>く</sup> <sup>け</sup> <sup>っ</sup> <sup>て</sup> <sup>い</sup> <sup>で</sup> 文字<sup>もじ</sup>を選<sup>せん</sup> <sup>たく</sup> <sup>け</sup> <sup>っ</sup> <sup>て</sup> <sup>い</sup> <sup>で</sup> 決定<sup>けつぎ</sup>します。



名前入力画面 <sup>がめん</sup>

## ③ いよいよスタート!

なまえ 決めてい 名前<sup>なまえ</sup>を決定<sup>けつぎ</sup>すると、「ストーリー」が始<sup>はじ</sup>まります。「マリオンクラブハウス支配<sup>しはい</sup>人室<sup>しつ</sup>」での会話が終われば、  
キャラクターを操作<sup>そうさ</sup>できるようになります。



いちど 一度<sup>いちど</sup>キャラクターをエディットすると、次<sup>つぎ</sup>からは【タイトル画面<sup>がめん</sup>】でスタートボタン、または **A** ボタンを押すと【メインメニュー画面<sup>がめん</sup>】へ進みます。



# しょうかい メインメニューの紹介



## ストーリー

て かわ 手強いライバルたちとゴルフの腕<sup>うで</sup>  
を競いあい、最強のゴルファーを  
めざ 目指すメニューです。▶ **ページ P22**



## クイックゲーム

ほんかくてき 本格的なゴルフや、ちょっと変わっ<sup>か</sup>  
たルールでのプレイなど、いろい<sup>あそ</sup>  
ろなプレイモードをすぐに遊ぶこ  
とができる、1人用のメニューです。



▶ **ページ P35・42**



## マルチプレイ

2〜4人で協力プレイをしたり、  
スコアを競ったりできるメニュー  
です。いろいろなプレイモードを  
選択して遊ぶことができます。



▶ **ページ P37・42**



## ステータス

各プレイメニューで、プレイヤー<sup>のこ</sup>  
が残した成績を確認することがで  
きます。







## オプション

プレイ環境の設定を変更できます。

ヤジ&おうえん  
エディット

エディットキャラクターのヤジやおうえんの  
メッセージを編集できます。

ページ  
P8

プレイ中、自分以外のキャラクターがショットをする  
ときに各ボタンを押すと、  
セットされているメッセージが表示されます。



ミュージック

BGMのオン・オフを切り替えられます。

【ポーズメニュー】にある「せってい」でも、ミュージックの変更  
ができます。

ページ  
P26・48

バックアップ

プレイのきろくを、すべて消去できます。

一度消したデータは復元できませんので、データを消すときは  
十分注意してください。

クラブこうかん

持っているクラブを、他のプレイヤーと交換  
できます。

「クラブこうかん」は、「ストーリー」で新しいクラブを手に入  
れると選択できるようになります。

ページ  
P9・25



## ゴルフじてん

ゴルフ用語の確認ができます。  
項目を選択して(A)を押すと、説明をみることができます。







# ヤジ&おうえんエディットのしかた



へんしゅう

## 1 編集したいメッセージを選ぶ

えら

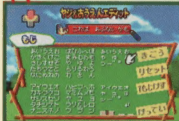


かく  
各ボタンには、はじめからセット  
されたメッセージがあります。まず、  
へんしゅう  
編集したいメッセージを選択して、  
せんたく  
Aで決定します。



## 2 「もじ」や「ふきだし」でメッセージを編集する

へんしゅう



こうもく  
この項目にカーソルをあわせてAを  
お  
押すと「きごう」「ふきだし」「サウン  
ド」「もじ」の順に、編集できる項目  
じはん  
が変わります。この画面でBを押  
か  
すと、前の画面に戻ります。



### もじ

もじ  
文字を入力できます。



### きごう

きごう  
記号を入力できます。



### ふきだし

ひょうじ  
メッセージを表示するふきだしの色を選択します。



### サウンド

ひょうじ  
メッセージが表示されときの効果音を選択します。



### リセット

へんしゅう  
編集したメッセージを元に戻します。



### 1もじけす

にゅうりょく  
入力された文字を1文字消します。



### けってい

せんたく  
選択すると、編集したメッセージが登録されます。



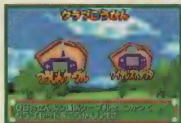
# クラブこうかんのしかた

## ① 使用する機器を選ぼう

「クラブこうかん」を行うには、**通信ケーブル**か**ワイヤレスアダプタ**のどちらかを使用します。使用する機器を選択し、**(A)**で決定します。

通信ケーブルのつなぎかた ▶ **P38**

ワイヤレスアダプタのつなぎかた ▶ **P40**



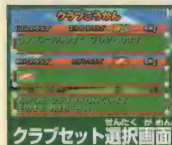
## ② 通信を始めよう

通信の状態を確認して準備が整ったら、**(A)**を押してください。【クラブセット選択画面】へ進みます。



## ③ 交換したいクラブセットを選ぼう

**(+)**の左右でクラブセットを選択して**(A)**で決定します。ただし、**相手のプレイヤーが持っているクラブセットは、選択できません。**両方のプレイヤーがクラブセットを選択し、どちらかのプレイヤーが「はい」を選んで**(A)**を押すと交換が始まります。交換が終わってから**(A)**を押すと、【クラブセット選択画面】へ戻ります。



クラブセットを選択して**(A)**を押すと、選択したクラブセットの説明が表示されます。この状態で**(B)**を押すと、選択前の状態に戻ります。



# コース上での操作方法

**ショットの方向の変更**

どの方向に打つか考えよう！

**クラブの変更**

ページ P17

飛ばしたい距離にあったクラブを選ぼう！

**L または R パワーマーカーの変更**

ページ P18

ボールの飛距離を調節しよう！



**セレクトボタン  
カメラモード**

ページ P13

**B + + 打点マーカーモード**



打点マーカーの  
変更・調整

ページ P19

**スタートボタン ポーズメニュー**

ページ P48

ゲームを一時中断します。

※ゲームボーイアドバンスSPを使用する場合は、そちらの取扱説明書も参照してください。



# がめん み プレイ画面の見かた ▶ P12



予想ライン

ここで紹介している操作方  
法はP13～19で、くわし  
く説明しています。また、「ス  
トーリー」での操  
作方法はP4で  
説明しています。



コース上での操作方法

## B ショットの切り替え

▶ P17・21

## かんたんショット

▶ P14

A スイング → A パワー → 自動ショット!

## テクニカルショット

▶ P15～16

ボールにスピンを  
かけることができます。

ミートタイミング決定でショット!

A または B (普通のショット)

A → B  
スイング パワー  
開始 決定

A A トップスピン

B B バックスピン

スピンショット いずれかのコマンドをすばやく入力します。



# プレイする前に…

## プレイ画面の見かた

現在プレイしているホール

風向きと風力

着地予想地点

166y  
-2y

←ショットの飛距離  
←カップとの高低差

ページ P18

72y  
6y

予想ライン上に木などの障害物があると、着地予想地点に×が表示されます。

ホールのバー数と  
残りの距離

予想ライン



PAR 4  
のこり  
372y

1W

180y R

166y  
-2y

2m  
0

±1%

パワーゲージ

ページ P15

パワーマーカー

ページ P18

ショットの種類

ページ P17-21

ライの状態と  
ヒット誤差率

ページ P20

現在選んでいるクラブ

ページ P17

打点

ページ P19

ホール内での打数





# ショットの前にコースを確認しよう

プレイ中にセレクトボタンを押すと「カメラモード」になり、グリーンやコース全体を確認できます。

カーソル



カメラモード



コースぜんたいす

## カメラモードの操作



カーソルの移動



元の画面に戻る



カメラジャンプ

「グリーン」「着地予想地点」「ボールがある地点」へ、カメラをジャンプさせます。



ズームイン



ズームアウト

セレクトボタン

「コースぜんたいす」を表示

## グリーン上では傾斜に注意しよう

グリーン上に表示されるマーク(▶)は、傾斜を表しています。このマークが大きいほど傾斜はきつくなります。ボールはマークの色が流れている方向に流れていきます。

マークの大きさと方向を確認して、ボールの流れるラインを予測しましょう。



傾斜なし



ゆるい傾斜



きつい傾斜



## ボールの着地予想地点をチェックしよう

上手に打てば、予想ライン(画面上の白い線)の軌道でボールは飛んでいきます。ショットを打つ前に、予想ラインを必ずチェックしておきましょう。

▶P49

予想ラインは風力が0の場合で示されています。

▶P18



# ショットの打ちかた

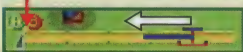
ショットには2種類の打ちかたがあります。どちらのショットも画面下に表示されるパワーゲージを見ながら打ちます。慣れるまでは、かんたんショットで打つとよいでしょう。

## 初心者向きのかんたんショット

かんたんショット (A) スイング開始 → (A) パワー決定

ステップ1

選んだクラブやライの状態によって、パワーアイコンの位置(もっとも飛ばせる距離)は変わります。



(A)を押すとパワーバーが動きます。

ステップ2



もう一度(A)を押して、パワーを決定します。

ステップ3



ミートタイミングは、オートミートエリアの中で自動的に決定されます。

パワーアイコンに近い場所でパワーを決定すると、より速くボールを飛ばせます。また、ステップ2でパワーを決定しなければ、パワーバーはステップ1の状態に戻ります。

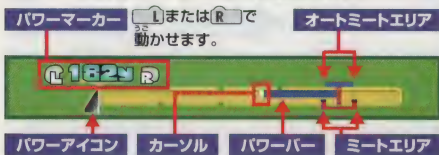
ナイス  
ショットを  
打つには?

### かんたんショットの場合

- 1 パワーマーカーぴったりでパワーを決定する。
- 2 自動的に決定するミートタイミングがミートエリアの中心あたりで止まる。



## ●パワーゲージの見かた●



## そうさな操作に慣れたらテクニカルショット

### テクニカルショット

ミートタイミング決定

① スイング開始 → ② パワー決定 → ③ または ④

ステップ1



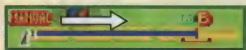
①を押すとパワーバーが動きます。

ステップ2



②を押してパワーを決定します。

ステップ3



ミートエリアをはすとミスショットになります。

カーソルがミートエリアに戻ってきたら、③か④を押してミートタイミングを決定します。

ステップ3でボタンを押さないと自動的にショットが打たれてしまい、かならずミスショットとなります。

### テクニカルショットの場合

※自分でミートタイミングを決定するので、ナイスショットをねらいやすくなります。

- 1 パワーマーカーぴったりでパワーを決定する。
- 2 ミートエリアの中心あたりで、ミートタイミングを決定する。



# テクニカルショットでスピンをかけよう

テクニカルショットでは、ボールにスピンこうそくかいてん（高速回転）をかけて、落下後のボールの動きうご へんがを変化させることができます。

## スピンショット

### スピンコマンド



- A A トップスピン
- B B バックスピン

**重要!**

いずれかのコマンドをすばやく入力します。

## スピンの種類



ステップ1



Aを押すとパワーバーが動きます。

ステップ2



Bを押してパワーを決定します。

ステップ3



カーソルがミートエリアに戻ってきたときAなどのスピンコマンドをすばやく入力すれば成功!

ここでスピンコマンドを入力します。ミートタイミングは、コマンドの最初のボタンが決定します。





# プレイの前に確認しよう

## クラブによる飛距離の違い

ボールを打つクラブは、いろいろな状況によって使い分けます。遠くへ飛ばしたいときはウッドやアイアンを使い、短い距離をねらうときや、バンカーから打つときは、AWやSWを使いましょう。ゲーム中では、いまいる場所にあった**最適のクラブ**が選ばれていますが、**+**の上下で好みのクラブに変更することができます。

## + クラブの変更

アイアンは3Iから9Iまであり、数字が小さいほど飛距離が出て弾道が低くなります。



## パワーショットでもっと遠くへ!

ショットの前に**B**を押し**パワーショット**に切り替えることで、**ボールをより遠くへ飛ばす**ことができます(パワーゲージが**赤く**変わります)。パワーショットを打てる回数は決まっていますが、**ナイスショットの場合は回数が増減りません**。



## B パワーショットの切り替え

もう一度**B**を押せばノーマルショットに戻ります。



## 飛ばしたい距離でショットするには？

ねらいたい場所までぴったりと飛ばせるクラブがない場合、**L**または**R**でパワーマーカーを182Y<sup>①</sup>を変更してねらいをつけましょう。

### パワーマーカーの変更：**L**または**R**

ステップ1

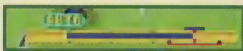
**R**で右に動かします。



ステップ2



ステップ3



たとえば、140Y<sup>②</sup>だけ飛ばしたければ、**R**でマーカーを右に動かします。すると、表示される数字が変わります。

**A**を押すとパワーバーが動きます。

カーソルが140Yを示したマーカーの位置にきたとき**A**（テクニカルショットの場合は**B**）を押します。

### ボールは風の影響を受ける

画面右上の表示で、風向きと風力をチェックできます。風はボールの飛びかたに影響を与えます。

予想ラインと着地予想地点は、風力が0の場合で示されています。風にどれくらい流されるかを推測して、**L**または**R**や**+**の左右でショットの距離や方向を決めましょう。

#### 風向き

矢印の方向に風が吹いています。



#### 風力

数字が大きいほど強い風です。





# 打点マーカ―を変更して弾道を変えよう

ショットの前に②を押し続けると、打点マーカ―モードになり、打点マーカ―を変更できます。打点を変えた場合の弾道の変化は、予想ラインで確認できます。ただし、実際にショットするときには④で打点ポイントを変更しないと、弾道は変化しません。

## 打点マーカ―の変更：② + ④

### ステップ1



ショットの前に②を押しながら④で打点マーカ―を変更します。予想ラインがねらいたい場所に届いたら、ショットを始めます。

### ステップ2

②を押すとパワーバーが動きます。



### ステップ3



④で●を動かします。

パワーバーが動いているときに④で打点ポイントを動かします。ステップ1で決めた打点マーカ―にぴったりとあわせましょう。

### ステップ4



② (テクニカルショットの場合は③) を押してパワーを決定します。

かんたんショットでは、パワーバーを動かしてから、ミートタイミングが決定するまでの間に④で打点ポイントを動かします。



# プレイしてみよう

## ① さいしょ いちだ 最初の一打・ティーショット

ティーショットは、「次の一打が打ちやすい位置にボールを運ぶこと」が大切です。風や飛距離をしっかりとチェックしておきましょう。



### ● ショットの前にチェックしよう!

● 風向き、風力の確認

● + の左右でショットの方向、  
L または R や B で飛距離を調節

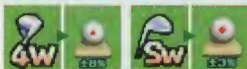


## ② グリーンをねらおう・セカンドショット

ミドルホールやロングホールでは、セカンドショットでグリーン上、またはグリーンに近い位置をねらいます。  
+ の上下で、飛ばしたい距離に適したクラブを選びましょう。

### ライの状態ヒット誤差率を確認しておこう

画面右下にはライ(ボールがある場所の状態)が表示されています。数字は100%の力で打ったときに生じる誤差です。ボールの着地点は、誤差が大きいほどねらった場所からずれてしまいます。



選んでいるクラブによって、ヒット誤差率は変化します。

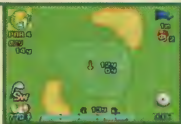
ヒット  
誤差率





### 3 ピンに寄せよう・アプローチ

ピンまでの距離が60Y以内にボールがある場合は、自動的にアプローチショットに切り替わり、どのクラブを選んでも最大飛距離



が60Yに設定されます(パワーゲージが青く変わります)。

※(B)でノーマルまたはパワーショットに切り替わります。

### 4 カップめがけて・パッティング

グリーン上は、表示されるマーク(▶)の色が流れている方向に、低くなっています。また、マークが大きい



ほど、傾斜がきつくなっています。マークを参考にラインを読み、傾斜を計算に入れて、+の左右でパットの方向を微調整しましょう。

※グリーン上ではパターしか選べません。

※パターでは(B)で3種類のショットを選ぶことができます。

カップまでの距離にあわせて使い分けましょう。

ステップ1

ステップ2



(A)を押すとパワーバーが動きます。

ステップ3



(A)が(B)を押すとパットします。

※ステップ3でボタンを押さなかった場合、パワーバーは左まで伸び、戻ってきます。このときでもパットできます。

※パワーマーカは(L)または(R)で変更できます。カップに向かって上り傾斜の場合は、パワーマーカをカップより少し遠くへ設定するとよいでしょう。



# ストーリー

エディットキャラクターを育てながら、プレイするメニューです。「マリオンクラブハウス」を本拠地<sup>ほんきょち</sup>に、各クラブの「クラブチャンピオン」たちと戦<sup>たたか</sup>って、ゴルフのうでをみがいていきます。目標は最強<sup>もくひょう</sup>のゴルファーになること。それがかなえば、いずれ全ゴルファーのあこがれ、**マリオと対戦**<sup>たいせん</sup>できるときが来るかもしれません。

## 「ストーリー」のプレイモード紹介<sup>しょうかい</sup>

いちど一度キャラクターを作ったあとに【メインメニュー画面<sup>がめん</sup>】で「ストーリー」を選択<sup>せんたく</sup>すると、【ストーリーモード選択画面<sup>せんたくがめん</sup>】へ進みます。



### クラブブロッジ

フィールドを歩いて、さまざまなライバルと戦いながら、最強<sup>さいきょう</sup>のゴルファーを目指すモードです。



### シングルストーナメント

ひとり<sup>ひとり</sup>でトーナメントに参加<sup>さんか</sup>します。**3位以内**<sup>いいない</sup>に入賞<sup>にゅうしょう</sup>すると、新たなトーナメントに挑戦<sup>ちょうせん</sup>できます。



### ダブルスカップ

パートナーとタグ<sup>く</sup>を組んで参加<sup>さんか</sup>するトーナメントです。1つのボールを交互<sup>こうご</sup>にショットします。



### シングルスマッチ

クラブチャンピオンと1対1で戦<sup>たたか</sup>います。勝てば、新たなクラブチャンピオンへ挑戦<sup>ちょうせん</sup>できます。





## ダブルスマッチ

パートナーとタグを組み、2対2でクラブチャンピオンチームと戦います。



## キャラデータ


プレイヤーとパートナーキャラクターの、ステータスを確認できます。

けいけん ち

経験値をためてレベルアップ！

「ストーリー」の各モードでゲットできる経験値がたまると、キャラクターはレベルアップします。キャラクターをレベルアップさせて、最強のゴルファーに育てましょう。

けいけん ち

経験値をゲットしたら、の左右でキャラクターを選び、上下で経験値をふりわけます。ふりわけが終わったら、**(A)**で決定します。



レベルアップ画面では、与えられたポイント

をステータスにふりわけます。

能力をあげたい項目を選び、**(A)**を押すとポイントがふりわけられます。



ストーリーモード選択画面からトーナメントに参加すると…？

「シングルストーナメント」「ダブルスカップ」「シングルスマッチ」「ダブルスマッチ」をプレイした結果は、「クラブロジ」でのストーリーの展開に影響します。

せんたく が めん

【ストーリーモード選択画面】の「シングルストーナメント」で優勝すると、「クラブロジ」でプレイ中のストーリーでも、優勝したことになります。





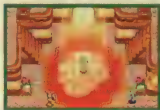
# **フィールドを歩いてみよう**

フィールド上には、いろいろな場所があります。その中でも特に重要な場所をいくつか紹介しましょう。



## マリオンクラブハウス

プレイヤーの本拠地となるクラブハウスで、中世のお城のような作りです。ここに人たちの話を聞いてトーナメントに参加し、クラブチャンピオン（略してクラチャン）を目指しましょう。



## マリオンクラブロッジ

マリオンクラブハウスの近くにあるロッジで、プレイヤーたちはここで生活しています。トーナメントで入賞すると、プレイヤーの部屋にトロフィーが飾られます。



## パートナーと会話しよう

プレイヤーの部屋のとなりは、パートナーの部屋になっています。パートナーとの会話では、シングルスとダブルスの変更や、プレイ中のアドバイスを聞くことができます。また、「きろくをする」を選択すると、プレイの途中経過をセーブできます。**▶P26** 記録したあとは「クラブロッジ」を選ぶとプレイヤーの部屋から始まり、続きをプレイできます。

「ダブルスカップ」に参加したいときなどは、パートナーとの会話で、「ダブルスでプレイ」を選択してください。





## キャディマスター室前

各クラブにあるキャディマスター室は、トーナメントや、練習ラウンドのエントリーをしてくれる重要な場所です。また、右側の道へ進むとプロの指導のもと、いろいろな練習ができる「ゴルフ練習場」があります。



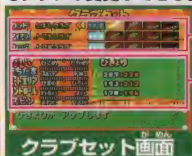
## クラブしょくにんの小屋

クラブ作りの名人が住んでいます。オーダークラブチケットを持っていると、いろいろな能力を持ったクラブを作ってくれます。また、使用するクラブの変更もここで行えます。



## 使用するクラブを変更しよう

新しいクラブを手に入れてから「クラブしょくにんの小屋」にいるクラブしょくにんに話かけると、【クラブセット画面】で使用するクラブを変更することができます。また【ポーズメニュー】や「ストーリー」の【ストーリーモード選択画面】から「キャラデータ」を選択し、セレクトボタンを押した場合もクラブの変更ができるようになります。



十字の上下で「ウッド」「アイアン」「ウェッジ」を選び、左右で使用したいクラブを選びます。Aを押すと、クラブを変更できます。

白い目盛りは現在の能力値を、赤い目盛りは選択したクラブを装備したときの能力値を表し、飛距離のみ数値が赤くなると能力アップ、青くなると能力ダウンを表しています。





# 「ストーリー」のポーズメニュー

フィールド上や建物の中でスタートボタンを押すと【ポーズメニュー】が現れ、ゲームを一時中断できます。



## キャラデータ

プレイヤーとパートナーのステータスを確認することができます。また、クラブセットの変更もできます。

## ストーリーステータス

「ストーリー」の各モードで残した成績を確認できます。

## いますぐスリープ

電池の消費をおさえる「スリープモード」になります。スリープモード中にセレクトボタンと   を同時に押すと、元の画面に戻ります。

## かんきょうせってい

プレイ環境の設定を変更します。

## ▶メッセージスピード

メッセージが表示されるスピードを調整します。

## ▶ミュージック

BGMのオン/オフを切り替えられます。

## ▶じどうスリープ

自動スリープ機能をオン/オフから選べます。オンにした場合3分間何も操作しないと、自動的にスリープモードになります。

## ちゅうだんする

プレイの途中経過をセーブします。

## 「ストーリー」のセーブについて

「ストーリー」のセーブは、ポーズメニューの「ちゅうだんする」と、パートナーとの会話で選択できる「きろくをする」の2種類があります。「ちゅうだんする」の場合、その場ですぐにセーブできます。続きをプレイするときは、セーブした場所から始まります。セーブしたいときの状況にあわせて2種類のセーブを使い分けましょう。

パートナーと会話しよう

▶P24



# 「ストーリー」のキャラクター紹介

## キッド



からだをこわして消息を絶って  
いた、伝説のゴルファー。現  
在は、ニールたちの先生と  
なっています。

## バズ



キッドの教え子の1人。  
ニールやエラたちと競い  
合い、最強のゴルファー  
を目指しています。



## ヘレン

バズとダブルスを組む  
ことになった女の子。  
彼女も、キッドからゴ  
ルフを学んだ1人です。



# マリオンクラブ



## ジョー

マリオンクラブの  
クラチャン。リズム  
かん感がよく、元<sup>もと</sup>はダン  
サー<sup>めざ</sup>を目指して  
いました。



## パッツ

マリオンクラブの元<sup>もと</sup>クラチャン。今<sup>いま</sup>は  
ダブルス<sup>せんもん</sup>専門でプレイしています。

# パームクラブ



## シェリー

ははおや えいぎょう  
母親の影響でゴル  
フ<sup>はじ</sup>を始めたという、  
パームクラブのク  
ラチャンです。



## グレース

い<sup>ぜん</sup>前は「女子<sup>じょ</sup>ゴルフ  
の女王<sup>じょおう</sup>」と呼ばれた、  
パームクラブの元<sup>もと</sup>ク  
ラチャンです。

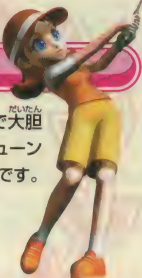


# デューンクラブ



## アゼリア

うんどうしんけい だいたん  
すぐれた運動神経で大胆  
なプレイをする、デューン  
クラブのクラチャンです。



## ティニー

とく い  
パワフルなプレイを得意とする、  
デューンクラブの元クラチャンです。



# リンクスクラブ



## ジーン

リンクスクラブのクラチャン  
くんりん てんさい  
に君臨する天才ゴルファー。  
「キング・オブ・キングス」の  
いみょう も  
異名を持っています。





# 『マリオゴルフファミリーツアー』に参戦しよう

ジービーイー <sup>つか</sup> GBAケーブルを使えば「ストーリー」で育てたキャラクターを、ニンテンドーゲームキューブ専用ソフト『マリオゴルフ ファミリーツアー』に参戦させ、プレイすることができます。

以下のような場合は、通信ができませんので注意してください。

- ゲームキューブにメモリーカードがセットされていないとき。
- 『マリオゴルフ GBAツアー』でキャラクターエディットをしていないとき。

主人公をエディットしよう

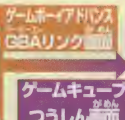
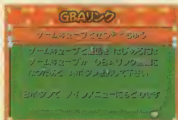
ページ P5

## 1 機器を接続してゲームキューブの電源をONにしよう

P33～34の接続方法に従って機器を接続し、ゲームキューブの電源をONにします。【タイトル画面】が表示されたらへ進みます。

## 2 ゲームボーイアドバンスの電源をONにしよう

ゲームボーイアドバンスの電源をONにすると、自動的に【GBAリンク画面】が表示されます。その後、ゲームキューブのAを押すとゲームキューブの画面(テレビ画面)は【つうしん画面】へ進みます。



ゲームボーイアドバンスの画面が【GBAリンク画面】になったのを確認してから、ゲームキューブのAを押してください。



### 3 つうしん はじ 通信を始めよう

ゲームボーイアドバンスの(A)を押すと【つうしん画面】に「GBAリンクをはじめますか?」と表示されます。「はい」を選択してゲームボーイアドバンスの(A)



で決定すると、通信が始まります。通信が終わったら、ゲームボーイアドバンスの(B)、ゲームキューブの(A)を押すと、それぞれ【メインメニュー画面】へ進みます。

#### ◆2回目以降の通信について

一度通信を行うと『Mario Golf ファミリーツアー』の【メインメニュー画面】に、「つうしん」の項目が追加されます。2回目以降の通信は、1で「つうしん」を選択し、【つうしん画面】に進んでからゲームボーイアドバンスの電源をONにしてください。その後の手順は、上記の2と同様です。



「つうしん」の項目は、『Mario Golf ファミリーツアー』の【メインメニュー画面】右下に追加されます。

#### ◆通信でやりとりされるデータについて

通信を行うと、以下のデータがやりとりされます。

- 「ストーリー」で育てたキャラクターのデータ
- ヤジ&おうえんのメッセージ
- 新しいクラブ

- ゲットした経験値
- 『Mario Golf ファミリーツアー』のステータス(各モードの成績)

Mario Golf GBAツアー

Mario Golf ファミリーツアー



# キャラクターのクラブを変更しよう

「ストーリー」で新しいクラブを手に入れたキャラクターが『マリオゴルフ ファミリーツアー』に参戦すると、すべてのキャラクターが新しいクラブを使えるようになります。

クラブの入手 ▶ P25

『マリオゴルフ ファミリーツアー』の【プレイヤーセレクト画面】で(X)を押すと、【クラブセット画面】へ進みます。



の上下で「ウッド」「アイアン」「ウェッジ」を選び、左右で使用したいクラブを選びます。(A)を押すと、クラブを変更します。

青い目盛りは現在の能力値を、赤い目盛りは選択したクラブを装備したときの能力値を表し、飛距離のみ数値が赤くなると能力アップ、青くなると能力ダウンを表しています。

クラブの変更が終わったら、【プレイモード選択画面】へ進みます。





# ジービーイー ■ かた ニンテンドー ゲームキューブ GBA ケーブルのつなぎ方

ジービーイー GBA ケーブルを使ったゲームボーイアドバンスとニン  
つが テンドー ゲームキューブのつなぎ方について説明します。

## よう い ■ 用意するもの

- ゲームボーイアドバンス ..... だい 1台
- ニンテンドー ゲームキューブ ..... だい 1台
- ニンテンドー ゲームキューブ コントローラ ..... こ 1個
- 「マリオゴルフ ファミリーツアー」のデータが記録されたメモリーカード --- こ 1個
- 「マリオゴルフ ジービーイー GBA ツアー」カートリッジ ..... こ 1個
- 「マリオゴルフ ファミリーツアー」ディスク ..... まい 1枚
- ニンテンドー ゲームキューブ ジービーイー GBA ケーブル ..... ぼん 1本

## せつ そく ほう ほう ■ 接続方法

1. ゲームボーイアドバンスにカートリッジをセットしてく  
 ださい。
2. 画面の指示に従って、ニンテンドー ゲームキューブ  
ジービーイー に GBA ケーブルを接続してください。  
ジービーイー ※ GBA ケーブルを差し込む位置は、34 ページの  
せつ そく す 接続図で確認してください。
3. ジービーイー GBA ケーブルをゲームボーイアドバンスに接続して  
 ください。
4. ゲームボーイアドバンスの電源を ON にしてください。  
い こ 以後の操作方法是、30 ページをご覧ください。

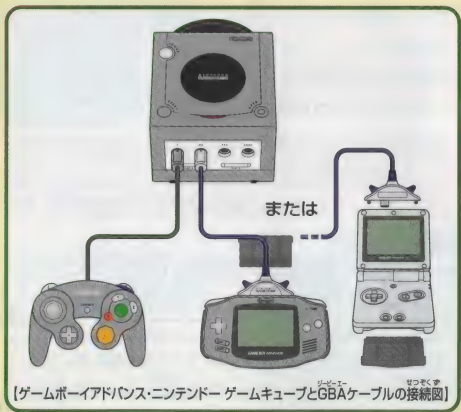
※ し しょう 使用しないゲームボーイアドバンスや ジービーイー GBA ケーブル  
 はニンテンドー ゲームキューブに接続しないでください。



# ■通信プレイに関するご注意

つぎ ば あい つうしん こう さ  
次のような場合、通信できなかつたり誤動作することがあります。

- カートリッジに対応していないディスクがセットされているとき。
- ニンテンドー ゲームキューブ <sup>ジービーキューブ</sup> GBA ケーブル以外のケーブルを使用しているとき。
- GBA ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
- GBA ケーブルと、ゲームボーイアドバンスやニンテンドー ゲームキューブが <sup>ただ</sup> 正しく <sup>せつぞく</sup> 接続されていないとき。
- 通信中に GBA ケーブルを抜き差ししたとき。
- 通信中にゲームボーイアドバンスやニンテンドー ゲームキューブの電源を <sup>でんげん</sup> OFF にしたり、ニンテンドー ゲームキューブのリセットボタンを押したとき。





# クイックゲームの始めかた

## 1 あそ 遊びたいメニューを選ぶ えら

タイトル画面でスタートボタンまたは(A)を押すと【メインメニュー画面】へ進みます。▶ ページ P6 この画面で「クイックゲーム」を選びます。

はじ 初めてゲームを選ぶときは、「ストーリー」のキャラクターをエディットしてから【メインメニュー画面】へ進みます。▶ ページ P5

## 2 えら キャラクターを選ぶ

+で操作するキャラクターを選びます(このとき L を押すと、レフティ[左きき]でプレイすることができ、もう一度 L を押すと元に戻ります)。A を押すとキャラクターが決定されます。最初から選べるキャラクターはマリオ、ピーチ、ヨッシー、ドンキーコング、ニール、エラの6人です。ある条件を満たせば、選べるキャラクターは増えていきます。



げん ぜい えら 現在選ぶことができるキャラクターが表示されます。

キャラクターのデータです。数字は最大飛距離、矢印はボールの弾道を表しています。矢印が赤いと高め、青だと低めの弾道になります。

「ストーリー」で新しいクラブを手に入れている場合、セレクトボタンで【クラブセット画面】に進みます。

▶ ページ P25



### 3 プレイモードを選ぶ

キャラクターを選択すると、【プレイモード選択画面】に進みます。

ページ P42



### 4 コースを選ぶ

モードによって選べるコースが異なります。現在選べないコースでも、ある条件を満たせば選べるようになります。

ホールの数や、レギュラーティー・バックティーを選べます。



### 5 ハンデを設定する

3で選択したモードによっては【コースセレクト画面】で[R]を押せば、ハンデを設定できます。

ハンデの設定 ページ P49



### セーブ・ロードについて

【ポーズメニュー】の「セーブ」を選択すると、プレイの途中経過をセーブできます。セーブデータがあると、次にプレイするときに、中断したところから続けてプレイできます。なお、各モードの成績は、自動的にセーブされます。

「ストーリー」のセーブ ページ P24・26



# マルチプレイについて

「**マリオゴルフ GBAツアー**」は、最大で4人までのマルチプレイが楽しめます。**マルチプレイを楽しむには、3通りの方法があります。**



## 1台のゲームボーイアドバンスでマルチプレイ!

【プレイメニュー画面】で「マルチプレイ」を選んだら、「ケーブルなし」を選択します。次にプレイする人数を決め、キャラクターを選んだら、遊びたいモードを選択して**(A)**で決定します。



## 通信ケーブルを使ってマルチプレイ!

【プレイメニュー画面】で「マルチプレイ」を選んだら、「ケーブルあり」を選択します。次に1Pの画面で通信の状態を確認して**(A)**を押します。最後に各プレイヤーがキャラクターを選んだら、いずれかのプレイヤーが遊びたいモードを選択して**(A)**で決定します。

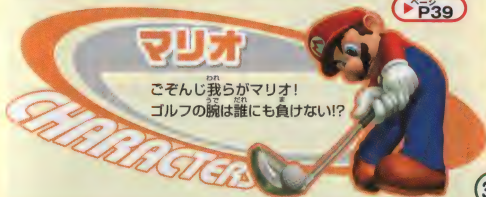
通信ケーブルのつなぎかた

ページ **P38**



## ワイヤレスアダプタを使ってマルチプレイ!

ページ **P39**





# 通信ケーブルのつなぎ方

通信ケーブルを使ったゲームボーイアドバンス同士やゲームボーイ プレーヤーとのつなぎ方について説明します。

## 用意するもの

- ゲームボーイアドバンス・ゲームボーイアドバンスSP・ゲームボーイ プレーヤー (ニンテンドー ゲームキューブ・コントローラ含む)  
-----いすれかプレイする人数分の台数
- 「マリオゴルフ GBAツアー」カートリッジ  
-----プレイする人数分の個数
- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル (AGB-005)  
・2人プレイの場合: 1本  
・3人プレイの場合: 2本  
・4人プレイの場合: 3本

## 接続方法

1. すべての本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認し、各本体にカートリッジをセットしてください。
2. 下の接続図を参考に通信ケーブル同士を接続し、各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. すべての本体の電源スイッチをONにしてください。
4. 以後の操作方法は、37 ページをご覧ください。

## 通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかったり、誤動作することがあります。

- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
- 通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
- 電源スイッチをONにしたまま、通信ケーブルを抜き差ししたとき。
- 指定以外の接続をされているとき。

### 接続例

- ※ 2人または3人で遊ぶ場合、使用しない本体や通信ケーブルは接続しないでください。
- ※ 1Pは、本体にむらさき色のプラグが接続されている人になります。





# ワイヤレスアダプタについて

せつぞく

## ① ワイヤレスアダプタを接続しよう

ページ

せつぞくほうほう

したが

きき

せつぞく

P40～41の接続方法に従って機器を接続し、ゲームボーイアドバンスの電源をONにします。【タイトル画面】が表示されたら①またはスタートボタンを押し、【メインメニュー画面】へ進みます。

せつぞくかんりよう

## ② 接続完了までしばらく待とう

【メインメニュー画面】で「マルチプレイ」を選び「ワイヤレスアダプタ」を選択すると、【マルチカートリッジ画面】になります。参加する人数分のゲームボーイアドバンスアイコンが表示されるまで待機してください。

プレイヤーの順番(1P～4P)は、自動的に決定され、ゲームボーイアドバンスアイコンの数字が上下に動きます。動いた数字がプレイヤーの順番です。



マルチカートリッジ画面  
(画面は4人プレイ時の2Pの画面です)

※②で前の画面に戻ります。

## ③ 「マルチプレイ」を始めよう

①を押すと【キャラクターセレクト画面】へ進みます。1Pから順にキャラクターを選んだら、いずれかのプレイヤーが遊びたいモードを選択して①で決定します。

プレイ中に通信が途切れた場合、すべてのプレイヤーのゲームボーイアドバンスに右の画面が表示されます。①を押せば【タイトル画面】へ戻ります。

通信エラーです

本機でんげん、ワイヤレスアダプタの  
せつぞくを、よく読んでください

プレイが、とどろくにある場合は  
おっと、もう一度プレイしてください

プレイが、とどろくです





## ■ワイヤレスアダプタの使用方法

ワイヤレスアダプタの使用方法について説明します。

### ■用意するもの

- ゲームボーイアドバンス・ゲームボーイアドバンスSP・  
ゲームボーイ プレーヤー(ニンテンドー ゲームキューブ・  
コントローラ含む)----- いずれかプレイする人数分の台数
- 「マリオゴルフ GBAツアー」カートリッジ  
----- プレイする人数分の個数
- ゲームボーイアドバンス専用  
ワイヤレスアダプタ(AGB-015)  
----- プレイする人数分の個数

### ■接続方法

1. すべての本体の電源スイッチがOFFになっていること  
を確認し、各本体にカートリッジをセットしてください。
2. 各本体の外部拡張コネクタにワイヤレスアダプタを  
接続してください。
3. すべての本体の電源スイッチをONにしてください。
4. 以後の操作方法は、9、39 ページをご覧ください。

※ 1P～4Pの設定方法は、39 ページをご覧ください。

※ ニンテンドー ゲームキューブ用コントローラに「ニン  
テンドー ゲームキューブワイヤレスコントローラウェーブ  
バード」を使用すると、ワイヤレスアダプタとウェーブ  
バードの電波が混信し、通信が途切れたり、誤動作す  
る可能性があります。



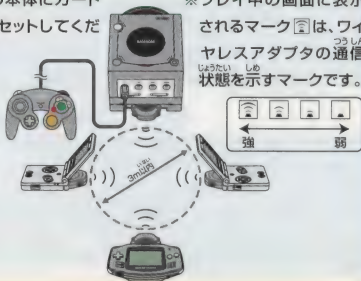
# 通信プレイに関するご注意

良好な通信を行うために、次のことを参考に通信プレイを行ってください。

- ワイヤレスアダプタ同士の距離を 3m 以内にしてください。
- ワイヤレスアダプタ同士が向き合うようにしてください。
- ワイヤレスアダプタ同士の間に人や物が入らないようにしてください。
- 電波の混信や妨害の原因となるような機器(ワイヤレス LAN、電子レンジ、コードレス機器など)の近くで使用しないでください。
- ワイヤレスアダプタを外部拡張コネクタにしっかり接続してください。
- 電源スイッチを ON にしたまま、ワイヤレスアダプタを抜き差ししないでください。
- ワイヤレス通信を行っている近くで別のワイヤレス通信を行うと、電波が混信したり、通信に支障が出ることがあります。そのような場合は、その場所から離れてプレイしてください。
- ゲームで指示されているプレイ人数以上でワイヤレス通信を行うと、通信に支障が出ることがあります。必ずゲームで指示されている人数でプレイしてください。

すべての本体にカートリッジをセットしてください。

※プレイ中の画面に表示されるマークは、ワイヤレスアダプタの通信状態を示すマークです。





# プレイモードの紹介

## いろいろなプレイモードにチャレンジ!

「クイックゲーム」「マルチプレイ」では、【プレイモード選択画面】で遊びたいモードを $\oplus$ で選び $\odot$ で決定します。

モード名の横にHマークがついているものは、【ハンデ画面】でハンデを設定できます。

ハンデの設定 ▶ P49



あそび  
遊べるメニュー

### ダブルス

クイックゲーム  $\odot$   
マルチプレイ  $\odot$

ふたり くりみ 2人1組で、ひとつのボールを交互に打ちます。ストローク (P45)、マッチプレイ (P47)、クラブスロット (P44)、スキンスマッチ (P47) から好きなルールを選びます。

「クイックゲーム」のときは、コンピュータが操作する3人のキャラクターを $\oplus$ で選び、 $\odot$ で決定します。



「マルチプレイ」のときは、どのようにコンビを組むのかを【コンビネーション画面】で決定します。

$\oplus$ でコンビのパターンを選び、 $\odot$ で決定します。







## キャラマッチ

クイックゲーム



マルチプレイ



えら 選んだキャラクターと1対1で対戦します。ルールはマッ  
 ちプレイ(P47)です。対戦相手はコンピュータが操  
 作します。

1ホールごとに「たいせんボード」

で勝利数を確認できます。



## ゲートショット



クイックゲーム



マルチプレイ



コース上に配置されたゲートにボールを通しながらブ  
 レイします。マルチプレイのときは、「たいせん」か  
 「チャレンジ」を選べます。クイックゲームのときは  
 「チャレンジ」と同じ内容になります。

ボールをゲートに通しても、パー  
 以内でカップインしないとコンプ  
 リートしたことにはなりません。



### たいせん

6ホールをプレイして、コンプリートの数を競います。

### チャレンジ

の上下でコースを、左右でホールを選ぶことができます。

ホールをコンプリートすると、スターをゲットできます。

ある条件を満たせば、新たなゲートショット用コースを選  
 べるようになります。





# クラブスロット



クイックゲーム

マルチプレイ

**ポイントターニー方式**での対戦モードです。ホールごとに使用するクラブをスロットマシンで決めます（パターは最初から持っています）。モード選択後、【4スロット】か【3スロット】を選んでください。



## スロットマシンの使いかた

①で左から順にドラムの回転を止めます。スロットの目は左から長距離、中距離、短距離系のクラブとなっています。

★が出るとそのドラムの系統のクラブは使えませんが、★が3つそろると、すべてのクラブが使えるようになります。



【4スロット】を選んだ場合、4つめのスロットで、そのホールだけに有効な特別のプレイ条件や、ラウンド中に有効なプレイ条件が決定されます。

## ポイントターニー方式とは？

ホールごとのプレイ結果を、右のような得点で計算します。より多くの得点をゲットしたプレイヤーが勝ちとなります。

ダブルボギー	0
ボギー	1
パー	2
バーディ	3
イーグル	4
ホールインワン	5
アルバトロス	5





## スピードゴルフ

クイックゲーム



マルチプレイ



プレイ開始と同時に  
タイムカウントが始  
まり、18ホールすべ  
てのプレイを終了し  
た時点でのタイムと  
スコアを競います。  
よい成績(100分未  
満のタイム)を残すと、その記録がセーブされます。



プレイモードの紹介



## ストローク



クイックゲーム



マルチプレイ



えら  
選んだコースをま  
わって、最終的な  
スコアを競います。

キノコ王国のかわいいお姫様。  
はたしてゴルフの腕前は?



ピーチ

CHARACTERS



# トレーニング

クイックゲーム ☐

マルチプレイ ☒

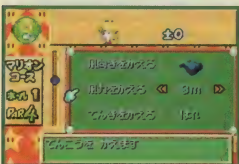
ひとり

1人でトレーニングするためのモードです。自由にコースとホールを選んでプレイすることができます。また、  
天気や風の状態も自由に変更できます。



## コースの選びかた

**L**を押すとコースやホール、  
**R**を押すと風力や天気などに、  
変更できる項目が切り替わります。**+**で各項目を選び、**A**で決定します。



## 風と天候の変えかた

【ポーズメニュー】で「天気や風をかえる」を選べば、左のような画面で風と天候を変えられます。

**+** 項目の選択

**+** 状態の変更

**A**か**B**を押すと、【ポーズメニュー】に戻ります。

## ドンキーコング

クラブを片手でふりまわす、  
力強いプレイが自慢。

CHARACTERS







## マッチプレイ

H

クイックゲーム

X

マルチプレイ

O

各ホールごとに、最小打数のプレイヤーがポイントを得ます。負けているプレイヤーが残りホールを全勝しても、勝っているプレイヤーに追いつけなくなったらプレイが終了します。

たいせんボード	スコアカード
マリオ	あと9ホール
ルイージ	あと9ホール
ピーチ	あと9ホール
ワリオ	あと9ホール



## スキズマッチ

H

クイックゲーム

X

マルチプレイ

O

コースをまわって、各コースごとに最小打数でカップインできたプレイヤーが勝者となり、ポイントを得ることができます。最小打数のプレイヤーが複数いる場合は、ポイントが次のホールに持ち越されます。

たいせんボード	スコアカード
2ND	1
4TH	0
1ST	2
2ND	1
ワリオ	0



## ニアピンコンテスト

H

クイックゲーム

O

マルチプレイ

O

ショートコースでプレイします。一打だけショットして、ボールをできるだけピンに近づけます。ボールからピンまでの距離を全ホール合計して、合計距離の短いプレイヤーが勝ちとなります。



グリーンオンしなかった場合はペナルティーとなり、残り30mとして記録されます。



# コース上でのポーズメニュー

プレイ中にスタートボタンを押すと【ポーズメニュー】が現れ、ゲームを一時中断できます。【ポーズメニュー】で行えることは、プレイモードによって異なります。



## スコアカード

プレイ中のコースの成績表示。

## ルール

プレイ中のモードのルール説明。

## そうさのしかた

操作方法を表示。

## せってい

プレイ中の環境を変更。

▶ 3Dショットがめん

3Dショットがめんのオン/オフを切り替えられます。

▶ ミュージック

BGMのオン/オフを切り替えられます。

## ギブアップ

そのホールのプレイを中止。  
パー打数×3のスコアになる。

## セーブ

▶ ページ P36

## さいしょからやりなおす

そのホールのティーショットからやり直す。

## ホールアウト

そのホールから抜ける。

## ゲームをおわる

ゲームを終了し、【タイトル画面】に戻る。

## メニューにもどる

プレイ中のモードを終了して、【メインメニュー画面】に戻る。

## ミニゲームをやめる

プレイ中のミニゲームを中止。

## れんしゅうをやめる

プレイ中の練習を中止。

## てんこうをかえる

【トレーニング】モード専用。

▶ ページ P46



# ハンデの設定

ページ しょうかい  
P42～47で紹介したプレイモードの中で、**H**マークがついているモードではハンデを設定できます。実力差のあるプレイヤー同士が対戦するとき、ハンデを設定することで競りあった勝負を行えます。

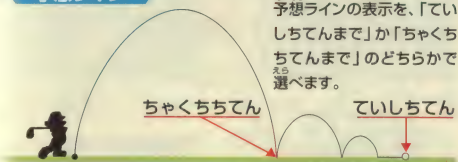
## ハンデ設定画面

【コースセレクト画面】で **R** を押せば、【ハンデ設定画面】が表示されます。



※ハンデを設定し終わったら、**A**でゲームを始めます。

## 予想ライン



予想ラインの表示を、「ていしちてんまで」か「ちゃくちちてんまで」のどちらかで選べます。

## マリガン

マリガン(打ち直し回数)を設定できます。ミスショットしたときやOBしたときなど、いつでもショットを打ち直すことができます。

## ティーいち

キャラクターごとにティーグラウンドの位置を設定できます。バックティーは、レギュラーティーよりピンから遠い位置にあります。



# リーディングボードとスコアカード

リーディングボードは「ストーリー」モード中の各トーナメントで、スコアカードは複数のモードで終了時に表示されます。また【ポーズメニュー】でいつでも確認することができます。画面の切り替えは $\oplus$ の左右で行います。⑧で【ポーズメニュー】に戻ります。

## リーディングボードの見かた

トーナメントに参加しているプレイヤーの、総合成績を表示します。 $\oplus$ の上下で成績を確認できます。

### キャラクター

自分のキャラクターが表示されます。

順位	プレイヤー名	スコア
1	プレイヤー名	スコア
2	プレイヤー名	スコア
3	プレイヤー名	スコア
4	プレイヤー名	スコア
5	プレイヤー名	スコア
6	プレイヤー名	スコア
7	プレイヤー名	スコア
8	プレイヤー名	スコア
9	プレイヤー名	スコア
10	プレイヤー名	スコア

### ホール

それぞれのプレイヤーがそれまでに終了したホール。

## スコアカードの見かた

トーナメントの場合ホールごとに、ホールナンバー、パー数、実際の打数、パット数、そのホールの成績を表示します。

### メモリアルバッジ

ゲットしたメモリアルバッジを表示します。

モード	ホール	パー	打数	パット	スコア
モード	1	パー	打数	パット	スコア
モード	2	パー	打数	パット	スコア
モード	3	パー	打数	パット	スコア
モード	4	パー	打数	パット	スコア
モード	5	パー	打数	パット	スコア
モード	6	パー	打数	パット	スコア
モード	7	パー	打数	パット	スコア
モード	8	パー	打数	パット	スコア
モード	9	パー	打数	パット	スコア
モード	10	パー	打数	パット	スコア

ホール	パー	打数	パット	スコア
ホール	パー	打数	パット	スコア
ホール	パー	打数	パット	スコア
ホール	パー	打数	パット	スコア
ホール	パー	打数	パット	スコア
ホール	パー	打数	パット	スコア
ホール	パー	打数	パット	スコア
ホール	パー	打数	パット	スコア
ホール	パー	打数	パット	スコア
ホール	パー	打数	パット	スコア
ホール	パー	打数	パット	スコア

### アウト/インの成績

アウト9ホールとイン9ホールの成績を表示します。



# コース上の仕掛けについて

コース上の仕掛けについて

このゲームには、実際のゴルフ場では見かけないさまざまな仕掛けがあります。

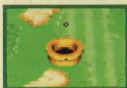
## 高速フェアウェイ

通常のフェアウェイよりも、ボールが遠くに転がります。



## 土管

ボールを入れると、別の場所にある同じ色の土管からボールが出てきます。



## ハプニングパネル

パネルの上にボールが止まるとスイッチが作動し、コースの形が変わるなどの変化が起こります。



ヨッシー

のんびり屋のヨッシーも、クラブを持ってゴルフに挑戦。

CHARACTERS





# STAFF LIST



## Subscript&Game Design

Hiroyuki Takahashi  
Shugo Takahashi

## Director

Yasuhiro Taguchi

## Graphic Director

Fumihide Aoki

## Sound Director

Masaaki Uno

## Assistant Director

Yusuke Sugimoto

## Game Design: Staff

Yusuke Sugimoto  
Ayumu Shindo  
Shuji Shimizu  
Kentaro Sakou  
Norisumi Osawa  
Masato Kawamura  
Shigeo Matsuzawa

## System Programming

Yasuhiro Taguchi  
Haruki Kodera

## Window Programming

Yutaka Yamamoto

## Event Programming

Akiko Sato  
Kaoru Shimada  
Kazunori Mimori  
Hiroyuki Watanabe

## AI Programming

Kenji Numaya

## Opening Programming

Toru Takamatsu

## Character Design

Shigeru Miyamoto  
Hiroji Kiyotake  
Shin Yamanouchi  
Fumihide Aoki

## Original 3-D Model

Nintendo EAD Staff

## Character Animation

Fumihide Aoki  
Junichi Ochiai  
Hiroto Nakashima  
Junko Nakamura  
Kanako Horiguchi  
Kaori Matsunaga  
Akihito Kimura

## Map Graphics

Masayuki Hashimoto  
Ryo Inoguchi  
Shinichiro Sugimoto

## Windows & Lettering Design & Graphics

Mitsumasa Muraishi  
Natsuko Takeuchi  
Ayumu Shindo

## Music

Motoi Sakuraba

## Sound Effects

Masaaki Uno  
Takeshi Arai

## Voice

Charles Martinet  
Kazumi Totaka  
Scott Burns  
Heidi Darschke  
Dex Manley  
Trevor Smith  
Jen Taylor  
Rich Amtower  
Nate Bihldorff  
Sara Rades  
Reiko Ninomiya  
Tim O'Leary  
Colin Castner  
Tom Eberspecher  
Neena Patel

## Supervisors

Shigeru Miyamoto  
Takashi Tezuka

## Graphic Support

Yoichi Kotabe  
Masanori Sato  
Shigehisa Nakaue

## CG Illustration

Keisuke Kadota  
Yusuke Nakano  
Aya Oyama

## Public Relations

Mitsuaki Hagishima  
Asako Haruhana

## Coordination

Masaaki Uno  
Toshiharu Izuno  
Shinya Sano

## Special Thanks to

Super Mario Club Staff  
Leslie Swan  
Bill Trinen  
William Barnes  
Kirk Arndt

## Produced By

Shinji Hatano  
Hiroyuki Takahashi  
Shugo Takahashi

## Executive Producer

Satoru Iwata

Copyrights Of Game,  
Scenario And Program,  
Except Copyrights Owned  
By Nintendo,  
Reserved By Nintendo And  
Camelot.

Copyrights Of All Characters  
And Music  
Reserved By Nintendo.



FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE,  
UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.

ほんびん にほんこくない はんぱい しょう しょうもくてき  
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の  
しょう むだんふくせい ちんたい きんし  
使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

## カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消えを防止する為、定期的なクリーニングをお勧めします。  
綿棒や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリーニングキット」(DMG-08)を使用して、  
図のようにクリーニングをしてください。

※端子部に無理な力を加えないでください。

※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。

ゲーム  
カートリッジ



綿棒または  
クリーニングスティック

矢印方向に5～10回  
動かしてください。

## バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、セーブ中にニンテンドー ゲームキューブのリセットボタンを押す(ゲームボーイプレーヤーで使用されている場合)、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- データ消え以外が原因でセーブできなくなった場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」にお問い合わせください。
- 品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の責はご容赦ください。

本ソフトウェア・印刷物(又はホームページ)では、DynaFont を使用しています。DynaFont は、DynaLab Inc. の商標です。

本ソフトウェアでは、株式会社フォントワークスジャパンのフォントを使用しています。フォントワークスジャパンの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、株式会社フォントワークスジャパンの商標または登録商標です。





MARIO GOLF®

©2004 Nintendo / CAMELOT

Copyrights of all Characters and Music reserved by Nintendo.

Copyrights of Game, Scenario and Program, except Copyrights owned by Nintendo, reserved by Nintendo and CAMELOT.

**GAME BOY・GAME BOY ADVANCE・GBA**は任天堂の登録商標です。

日本商標登録 第2294769号、第4470747号、第4397318号

特許登録 第2710378号 PAT. PEND.

マリオゴルフ・MARIO GOLF・GBAツアーは登録商標です。

日本商標登録 第4358018号、第4393487号、第4715210号

禁無断転載

任天堂株式会社 お客<sup>きやく</sup>様<sup>さま</sup>ご相<sup>そう</sup>談<sup>だん</sup>窓<sup>まど</sup>口<sup>ぐち</sup>

京都（本社）：京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1  
〒601-8501 TEL.(075)662-9611

東京サービスセンター：東京都台東区浅草橋5丁目21番4号  
〒111-0053 TEL.(03)5820-2500

大阪サービスセンター：大阪市北区本庄東1丁目13番9号  
〒531-0074 TEL.(06)6376-5970

名古屋サービスセンター：名古屋市西区幅下2丁目18番9号  
〒451-0041 TEL.(052)571-2506

岡山サービスセンター：岡山市奉還町4丁目4番11号  
〒700-0026 TEL.(086)252-2038

札幌サービスセンター：札幌市中央区北9条西18丁目2番地  
〒060-0009 TEL.(011)612-6930

でんわうけつけじかん げつ せん こぜん し ここ し ど にち しゅくじつ かいしゃとっせいうひ のぞ  
・電話受付時間：月～金 午前9時～午後5時(土、日、祝日、会社特休日を除く)  
でんわばんごう たし まちが ねが  
・電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いいたします。